Mitos de un pasado mañana

Civilización

A fines de siglo, La Cadena lanzó al aire Civilización.
Civilización era un reality show bastante peculiar y fue duramente atacado. Trataba sobre el desarrollo de la humanidad en un planeta deshabitado pero donde la vida era posible. Los concursantes eran una docena y tenían a su disposición un grupo de clones gestados poco antes del arribo al planeta vecino, cada grupo con características diferentes para poder enfrentar el entorno con más facilidad. La tarea de los participantes era sencilla, guiar a los clones para crear una comunidad a pesar de las inhóspitas condiciones del lugar.
Civilización contaba con infinidad de cámaras apostadas en los cielos para que los televidentes no se perdiesen un segundo de la evolución de la trama, después de todo eran ellos los que decidían la estadía de cada competidor en el juego.
Los participantes enfrentaron con audacia la mayoría de los retos imprevistos que se presentaban apelando a su dominio de la tecnología; sin embargo no pudieron contra el hecho de que algunos de los clones, ignorantes de los motivos de La Cadena y sujetos al concursante que les hacía de guía, deseaban el liderazgo de su comunidad.
Por medios poco ortodoxos pero que nunca salieron al aire intentaron frenar esta rebeldía. No obstante esto

sólo les complicó aún más las cosas y finalmente, cuando el programa ya tenía un muy bajo nivel de audiencia, lo sacaron del aire.
Los competidores volvieron a su planeta, donde recibieron algo de dinero y, no mucho después, el consabido olvido del público. Por su parte los clones permanecieron en el planeta; algunos ejecutivos de La Cadena vieron con curiosidad como fueron evolucionando con las pocas técnicas que los participantes les habían inculcado.
Mucho tiempo después enviaron un embajador con la idea de hacer una secuela. No lo trataron muy bien. Regresó un poco trastornado de megalomanía y le tuvieron que dar horas de electroshock.

Auto-Script

El Auto-Script es un robot creado en México en la década del ochenta. Fue financiado por Televisa y su tarea consiste en escribir guiones para culebrones mexicanos.
El Auto-Script tenía un funcionamiento muy rudimentario. Simplemente leía un guión y lo alojaba en su memoria. Desgraciadamente, gastaron todos los fondos en la creación de esta inteligencia artificial y sólo pudieron alojar un guión.
El Auto-Script, sin embargo, funcionó. Escribió los guiones de más de una centena de telenovelas mexicanas a lo largo de todos estos años. La gente no notó la diferencia y creía que se trataba de distintos escritores ya que el Auto-Script firmaba sus trabajos con diferentes seudónimos.

La trama era siempre la misma. Una mujer pobre que pasa por las mil y una desventuras para casarse con el millonario de la novela. Sin embargo el Auto-Script siempre agrega nuevos detalles, se desconoce si es por información que le es agregada periódicamente o si es porque realmente éste robot, cansado de repetir la historia, ha desarrollado una especie de imaginación. Claro que es una imaginación de robot en todo caso y no podemos culparlo por eso.
El Auto-Script fue vendido a varios países, quienes les hicieron distintas reformas, aunque ninguno pudo superar la mala calidad del primer Auto-Script. Sin embargo, los otros robots también escriben la misma clase de mierda.

Cerebros de reptil

Mis antiguos compañeros de escuela, a la edad de 14 años, fueron sometidos por el departamento de educación para la realización de un experimento.
El experimento consistía en cambiar sus cerebros humanos por el de serpientes, sapos y lagartos.
El acto se llevó a cabo y dio excelentes resultados.
Se volvieron seres fríos y crueles, metódicos y exactos.
Me trataron con desprecio por mi cerebro de homínido, ellos podían oler la diferencia en el aire, cada vez que sacaban sus lenguas.
A mi no me llamaron nunca para participar de tal experimento. Supongo que se necesitaba a alguien diferente en el salón de clases para justificar alguna estupidez.
Con el tiempo dejé de cruzar palabras con ellos, a tal punto que ni siquiera asistí a mi graduación.

Ahora todos ellos estudian en centros especiales para la formación de sus cualidades.
A veces vuelven al pueblo y se reúnen entre todos. A veces los cruzo, pero no saludo. Los miro de reojo sólo para verificar que no les crecieron escamas.

La invasión de los neurocelulares

Después de la revolución en telefonía celular, después de que cada habitante del planeta tenía un aparatito para recibir y enviar mensajes texto, llegó la revolución neurálgica.
La revolución neurálgica se basó en implantes para, según decían, mejorar los estándares de vida.
El primer paso en la revolución neurálgica fue el neurocelular. Una pequeña placa de metal que era implantada por impulsos nerviosos en la corteza cerebral.
Ésta fue la única manera para que el género humano abandone los celulares y sus contaminantes.
El neurocelular funcionaba a base de sustancias químicas que producía el mismo cerebro, extendiéndose su vida la misma cantidad de años que vivía su portador.
Llegó el día en el planeta en que todos tenían instalados sus neurocelulares, ahora todo el mundo estaría realmente conectado.
Sin embargo, nadie era feliz.

Necrológicas personalizadas

La ciencia unió fuerzas con el periodismo, y el resultado fueron las necrológicas. Por un precio módico, el

interesado podía recibir su propia necrológica al día siguiente con la edición matutina del Clarín, donde se detallaban todos sus logros desde el momento de su nacimiento hasta su muerte.
Funcionaba como una carta natal con respuestas más directas. Por la mañana uno leía las cosas que le deparaban su vida, así como su éxito, y luego uno ya podía relajarse en el desayuno, contento por saber que, si no todas, muchas de sus metas se cumplirían.
Así está escrito, se decían, y continuaban con la tranquilidad de quien sabe que lo inevitable llegará.
Nunca se supo el nombre de su inventor, pero es casi obvio que es extranjero. Muchos de los destinos que se obtenían poseían metas en puestos de alta industria, cuya existencia en nuestros lugares es prácticamente nula.
Sin embargo, esto nunca quitó las expectativas de los interesados.

Guerra de mierda

El Emperador Jorge Rafael llamó al doctor Estanislao para felicitarlo por su descubrimiento. Había desarrollado la manera de obtener energía a partir de los desechos humanos. Y lo había conseguido a pesar de que su departamento nunca había recibido fondos del Emperador, a puro pulmón, después de años y años de investigación.
El Emperador gastaba todo el dinero en materiales de construcción que esnifaba compulsivamente, la excusa era la construcción de carreteras nuevas para embellecer la ciudad con cemento. El descubrimiento del doctor Estanislao le resultaría más que beneficioso, ya

que sus arcas algo vacías no tardarían en llenarse de dinero extranjero. Si algo producían sus súbditos eran cantidades inmensas de materia fecal. Sin ir más lejos, la fosa séptica de la Casa de Gobierno rebalsaba y, cuando llovía, las calles se inundaban.
El doctor Estanislao le entregó los datos de su descubrimiento, y, acto seguido, el Emperador lo mandó fusilar, por insurrecto.
Los Reyes Blanco y Rojo al enterarse del avance científico del doctor y deseosos de apoderarse de las toneladas de excrementos que se ocultaban bajo la superficie del Imperio de Jorge Rafael reunieron a sus tropas.
Después de lanzar una arenga mencionando a todos los íconos admirados por el populacho, enviaron un F-16 que bombardeó la megalópolis 1-11-14.
El Emperador, no dispuesto a dejarse avasallar por quienes serían sus mejores clientes, también reunió a sus tropas, en el acto.
Este fue el comienzo del enfrentamiento conocido como la guerra de mierda.

Otro juguete diabólico

Los Magos del Caos se habían quedado sin discípulos, pero no deseaban ser una estirpe más en los muchos volúmenes de historia dedicados a este movimiento sectario.
Decidieron formar parte de las mentes de la generación de muchos jóvenes con su último esfuerzo, invirtieron en el por entonces joven mercado de los videojuegos.
La tecnología virtual por ese entonces no estaba tan desarrollada, y el juego de moda era un ping pong con

tres líneas y un punto que giraba de un extremo de la pantalla a la otra.
En su empresa desarrollaron el juego más famoso del mundo, donde uno debe apilar bloques unos encima de otros infinitamente de la manera indicada para acumular puntos. Sus variantes en el mundo fueron infinitas y hasta el día de hoy es conocido como Tétric.
Nada se supo de Los Magos del Caos desde entonces, pero se dice que el juego en cuestión es utilizado por espiritistas que desean contactarse con seres de otras dimensiones. Muchas religiones lo prohibieron, incluso una de extremo conservadurismo llegó a anunciar que, si uno encajaba los bloques de un modo apropiado, podía abrir el portal de un mundo de demonios y criaturas infernales.
La demanda del producto todavía está vigente.

Campeones

El Emperador Jorge Rafael se consideraba un dictador generoso. Quien haya sido detenido por su policía secreta para ser sometido a tortura, sabrá que no me equivoco. Las cárceles donde mantenían a sus prisioneros eran individuales, para respetar la intimidad de los subversivos; además, en el momento de las torturas, no quería que se sintieran incómodos, así que les brindaba una camilla para relajarse en cuanto apareciese la picana en lugar de una silla común.
La generosidad del dictador no se limitaba a sus enemigos. Quiso darle alegría al pueblo y rescató de la miseria a un joven para desarrollar su potencial. El joven se llamaba Diego y con drogas altamente confidenciales

hicieron que sus capacidades innatas en el fútbol se potenciaran.
En el mundial del 78, Diego pudo lucirse a su antojo, y el pueblo no dejaba de vitorear su nombre ni el del Emperador en las tribunas. Diego y su equipo salieron campeones pero el Emperador estaba ausente en el momento de la entrega de trofeos.
Tiempo después se supo que estaba coordinando la desaparición de los rebeldes en las profundidades del Río de la Plata. Hacerlo en el momento en que todo el mundo estuviese concentrado en un evento fortuito no fue una táctica de guerra psicológica, como muchos sostienen. Fue un acto de la más pura generosidad, ya que comenzó luego de concluido el partido, para darle a sus compatriotas y enemigos la felicidad de que su país había ganado algo.

Generación diezmada

El mal invadió la sociedad. Se llama Paco.
No hay manera de escapar de su encantamiento, seduce tanto a jóvenes como a adultos. Los primeros, más vulnerables, suelen conseguirlo con más frecuencia. La CUMAPLE, la Cooperativa Unión de Madres Anti Paco de Lucía y Enfermos, se encarga de cuidar a quienes caen bajo su temible garra. También intentan promover el fin de la carrera de Paco, y condenan toda variación de sus ritmos flamencos imitados por sus seguidores.
A menos que desea recibir un atentado contra su vida, Paco sabe con tristeza que ya no puede actuar en escenarios. Pasa los días en su casa, solo, ensayando

con su guitarra música que ningún oído escuchará y cultivando su propia marihuana.
La venta de sus discos, siempre en crecimiento, le alcanza de sobra para permitirse este lujo.

Un juego para pensar

Democracia vino del norte, en el momento en que las fronteras comerciales debieron ser más permisivas para volverse más redituables.
Democracia podía adquirirse en cualquier juguetería a un precio de veinte australes, venía en una caja roja y azul y era el regalo ideal para un niño de 12 años.
El juego consistía en elegir entre los participantes a un líder. Éste líder debería obtener las piezas de los demás jugadores a fuerza de actos importantes para el desarrollo de un pueblo. Muchos líderes invertían en construcciones, muy pocos aparecían en eventos públicos, algunos se comprometían a causas nobles.
El juego concluía en un período determinado de tiempo. Si el participante líder obtenía todas las fichas de los demás jugadores antes de ese tiempo, el juego terminaba automáticamente con él como ganador.
El juego fue popular en los días finales del Último Emperador. Cuando murió se basaron en este juego para fundar lo que hoy en día se llama República.

Plaga de sanguijuelas

El primer caso de Gengue fue difundido por todos los medios de comunicación posibles. Como el juego de turno era crear una mala imagen del gobierno, echaron

la culpa al Presidente por no gastar suficiente dinero en campañas contra la prevención.
Las campañas de prevención consistían en carteles pegados en toda pared limpia que decían “¡Precaución!”, y más abajo en letras rojas, “Gengue”. Si uno leía estos carteles con una lupa podía enterarse de que la enfermedad la producían sanguijuelas; y si se utilizaba un microscopio electrónico aprendía que no todas las sanguijuelas producían la enfermedad, sino las invisibles.
Los medios de comunicación no tenían muchos datos sobre esta enfermedad, se basaron en la poca información de los carteles publicitarios de la campaña para elaborar extensos y aburridos informes acerca del tema.
Los enfermos de Gengue aumentaron en pocas semanas, cada uno en su casa se enteró con la velocidad de un rayo, a la vez que cubría puertas y ventanas para evitar que entre en su casa la plaga invisible.

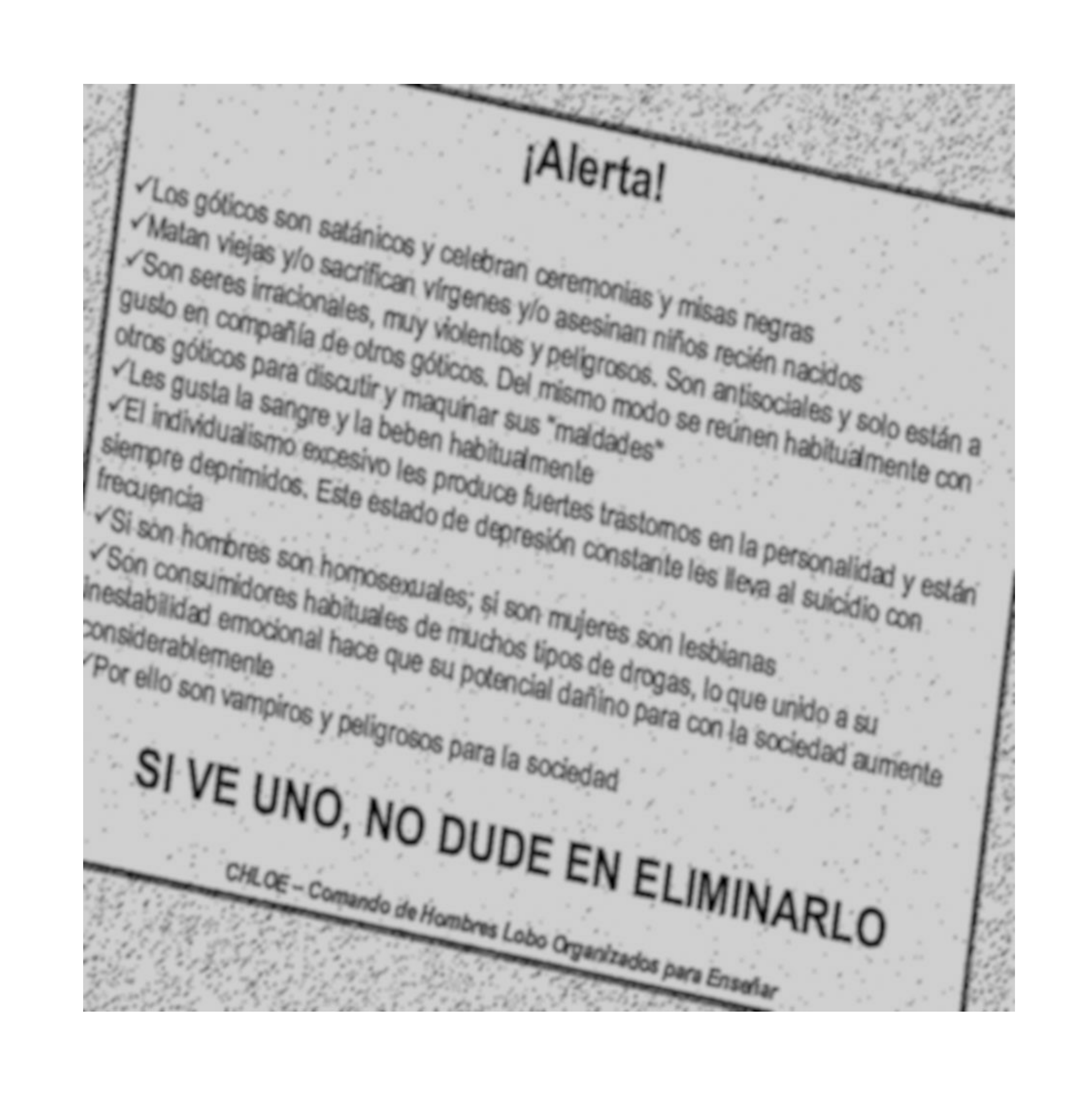
Día de los Aullidos

Así que un día la tierra misma quiso que uno de nosotros lograse la victoria.
Y a los pocos días, todos los hospitales fueron invadidos por esta nueva vacuna que curaría todos nuestros males e implementaría los genes del vencedor.
Cuando estás muriendo de cáncer, la segunda parte es lo de menos.
El día de su asunción fue asombroso.

Terminó su discurso al anochecer. La transformación simultánea de tal multitud ya tiene un capítulo especial en la historia de los licántropos.

Por siempre 15

El pueblo de Rascomulgo se juntó un día a debatir sobre la crisis económica que deberían enfrentar sus habitantes y resolvieron que lo mejor sería combatir la depresión y así evitar el deceso de sus contribuyentes en caso de suicidios, tan comunes en esa clase de estados.
Entonces contaminaron sus propias fuentes de aguas con un compuesto químico llamado Tetra-Hidro-Cannabinol, como para que la gente tuviese una manera de sentirse bien pese a que las cosas iban tan mal.


¡Alerta!
✓Los góticos son satánicos y celebran ceremonias y misas negras
✓Matan viejas y/o sacrifican vírgenes y/o asesinan niños recién nacidos
✓Son seres irracionales, muy violentos y peligrosos. Son antisociales y solo están a gusto en compañía de otros góticos. Del mismo modo se reúnen habitualmente con otros góticos para discutir y maquinar sus "maldades"
✓Les gusta la sangre y la beben habitualmente
✓El individualismo excesivo les produce fuertes trastornos en la personalidad y están siempre deprimidos. Este estado de depresión constante les lleva al suicidio con frecuencia
✓Si son hombres son homosexuales; si son mujeres son lesbianas
✓Son consumidores habituales de muchos tipos de drogas, lo que unido a su inestabilidad emocional hace que su potencial dañino para con la sociedad aumente considerablemente
✓Por ello son vampiros y peligrosos para la sociedad
SI VE UNO, NO DUDE EN ELIMINARLO
CHLOE – Comando de Hombres Lobo Organizados para Enseñar